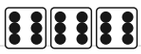
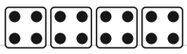
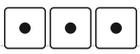
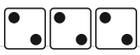
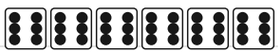
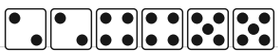
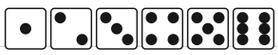
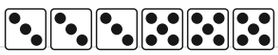
F A R K L E

6 DADOS · 6 JUGADORES · 20 RONDAS · GANA QUIEN MÁS SUME

MÍNIMO POR TURNO: ☐ 250 ☐ 300 ☐ 350

	1 individual	100		Trío de 6	600
	5 individual	50		4 iguales	1.000
	Trío de 1	1.000		5 iguales	2.000
	Trío de 2	200		6 iguales	3.000
	Trío de 3	300		Tres pares	1.500
	Trío de 4	400		Escalera	1.500
	Trío de 5	500		Dos tríos	2.500

RONDA						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
TOTAL						

GUARDÁ · DECIDÍ · VOLVÉ A TIRAR · SI FALLÁS, PERDÉS TODO

FARKLE

mejor de 20 rondas gana

REGLAMENTO · 20 RONDAS · 6 DADOS · 2–6 JUGADORES

¿Qué es Farkle?

Farkle es un juego de dados, riesgo y pura decisión. Lanzás seis dados, guardás los que suman y decidís: ¿te plantás o arriesgás por más? Cuanto más seguís, más podés ganar; pero una sola tirada sin puntos puede hacerte fallar: perdés todo lo acumulado en ese turno y anotás 0. Después de 20 rondas, gana quien tenga la mayor puntuación.

MÍNIMO PARA ANOTAR
No hay mínimo de entrada. Antes de empezar, elijan en el frente el mínimo de cada turno: 250, 300 o 350 puntos. Desde el primer turno, si terminás por debajo del mínimo elegido, fallás —Farkle—: anotás 0 y perdés todo lo acumulado. Una tirada sin ningún punto también es Farkle.

ANTES DE EMPEZAR

Se juega con seis dados. Cada jugador tiene su propia columna en la planilla. Elijan quién comienza y sigan en sentido horario. En cada ronda, todos juegan un turno.

UN TURNO, PASO A PASO

1. Lanzá — Tirá los seis dados.
2. Asegurá — Apartá al menos un dado o una combinación que puntúe. Esos dados quedan asegurados durante el turno.
3. Volvé a tirar — Relanzá los dados que todavía no guardaste. Cada nueva tirada debe ofrecer al menos un punto.
4. Decidí — Podés plantarte y anotar el subtotal, o seguir arriesgando para aumentarlo.

LA ESCALA RÁPIDA

Los valores de la cara anterior se leen literalmente. Los 1 y 5 individuales son puntos libres y pueden sumarse entre lanzamientos. Los tríos, cuatro, cinco o seis iguales, la escalera, los tres pares y los dos tríos son combinaciones cerradas: todos sus dados deben salir juntos en una sola tirada. Si apartás un 1 y después salen dos 1, sumás 100 + 100 + 100 = 300; no formás un trío. Para valer 1.000, los tres 1 deben salir en el mismo lanzamiento.

1 individual	1	100
5 individual	5	50
Trío de 1	1-1-1	1.000
Trío de 2 a 6	X-X-X	X × 100
4 iguales	4-4-4-4	1.000
5 iguales	5-5-5-5-5	2.000
6 iguales	6-6-6-6-6-6	3.000
Escalera	1-2-3-4-5-6	1.500
Tres pares	2-2-4-4-5-5	1.500
Dos tríos	3-3-3-5-5-5	2.500

CÓMO CONTAR UNA TIRADA

Si una tirada ofrece varias formas de puntuar, elegís cómo agruparla. Un dado no puede pertenecer a dos grupos. Por ejemplo, 1-5-5-5-2-6 puede valer 600 si guardás el trío de 5 más el 1, o 50 si guardás solo el 5; también podés guardar solo el 1 y seguir tirando. La decisión es tuya, pero todos los dados que apartes quedan asegurados.

FARKLE

Si una tirada no ofrece ningún dado ni combinación que puntúe, fallás —Farkle—: perdés todo lo acumulado y anotás 0 puntos. También fallás si cerrás el turno por debajo del mínimo elegido: 250, 300 o 350. Plantarse sirve solo cuando alcanzaste ese mínimo.

RECORDÁ
Los puntos apartados no están anotados todavía. Solo se vuelven tuyos cuando decidís cerrar el turno sin haber fallado.

MANO CALIENTE

Si lográs puntuar los seis dados, tenés Mano Caliente: la racha está de tu lado. Podés plantarte y anotar todo, o recuperar los seis dados y volver a tirar para seguir acumulando.

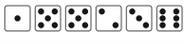
La Mano Caliente no te obliga a continuar. Si decidís seguir y la nueva tirada no ofrece ningún punto, fallás y perdés todo lo acumulado en el turno.

FIN DE LA PARTIDA

Después de las 20 rondas, sumen los totales. Gana quien tenga más puntos. Si hay empate, los empatados hacen una tirada de seis dados y gana la mayor puntuación legal; si vuelve a empatar, repiten.

LA REGLA DE ORO
Farkle no premia al que tira más veces. Premia al que reconoce cuándo una buena tirada ya es suficiente.

UN TURNO DIBUJADO: GUARDAR, SUMAR Y DECIDIR

TIRADA	QUÉ HACÉS	
	Lanzás 6 dados Apartás: 1 + 5 + 5	200
	Lanzás 3 dados restantes Apartás: 1	300
	Lanzás 2 dados restantes Apartás: 5 ¡Te plantás!	350

La regla que manda: los puntos libres pueden sumarse entre lanzamientos; las combinaciones cerradas deben salir completas en una sola tirada. Si una tirada no ofrece ningún punto, fallás y todo el subtotal vuelve a cero.